

ARKADE

Junho de 2012 - Edição 36

ISSN 2175 - 4071

MAX PAYNE 3

- DRAGON'S DOGMA
- GAME OF THRONES
- GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

APOIO

Livrarias Curitiba

Phocus Interac

ONGAME

Tt eSPORTS
By Thermaltake

House Games
PRESS START

Thermaltake
Cool all your life

CLONE®

JP GAMES

SKIN GAMER
GAMERWEAR

acigames
Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

BGS
BRASIL GAME SHOW

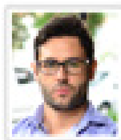
Pixel 3
EDITORA DIGITAL

ISSN 2175 - 4071

3 anos de Arkade

Este mês a Arkade está completando 3 anos. Foram 36 edições e análises de mais de 100 jogos! A cada aniversário da Arkade nós reformulamos alguma coisa por aqui, e em breve entrará em vigor a maior reformulação da Arkade desde seu lançamento, tanto a revista quanto o site terão novidades: novas mídias, matérias diferentes, áreas exclusivas para leitores, produtos da Arkade e uma comunidade muito mais forte. Com novos patrocinadores e membros na nossa equipe, a Arkade cresce e quem ganha são vocês leitores, que, além do nosso podcast, o ArkadeCast, também terão acesso em breve ao nosso canal do YouTube reformulado, com vídeo-análises, notícias e variedades do mundo gamer. A revista Arkade também vai mudar, teremos edições-guia de cada jogo, com análises mais profundas onde você poderá ler e realmente decidir se um jogo vale ou não a pena. Fique ligado no nosso site para conferir as novidades. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

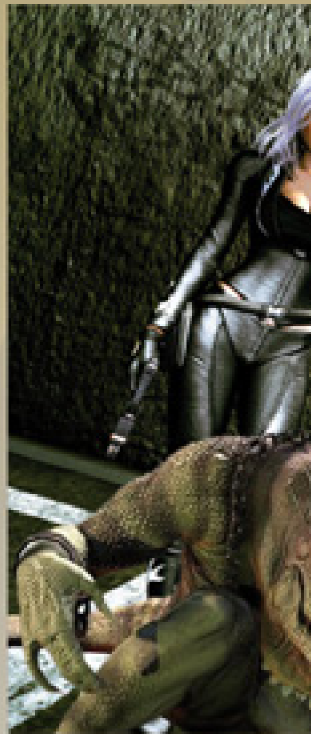


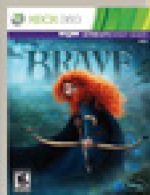
Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

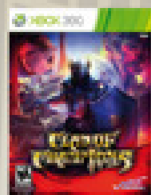












VENDA E TROCA DE JOGOS

Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h

Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

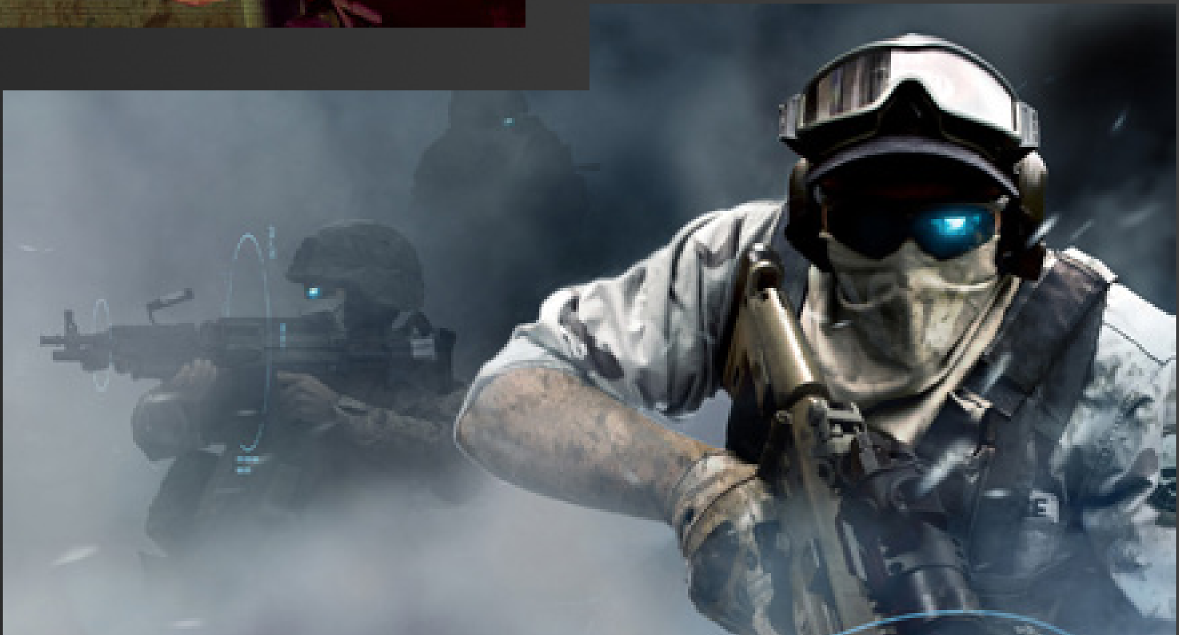
Aceita


Wii XBOX 360 PS3 NINTENDO 3DS PC PlayStation.2 PSP
THE AMAZING
SPIDER-MAN
O SEU JOGO USADO VALE DINHEIRO NA TROCA
POR UM NOVO EM UMA DE NOSSAS LOJAS.
Televendas: (11) 3311-1260
E-mail e msn: vendas@housegames.com.br
www.housegames.com.br
House Games®
PRESS START
Loja Shopping Mooca
Av. Capitão Pacheco e Chaves, 313 - Loja 1.072
Mooca São Paulo - SP
Tel: 3548-4817
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h
mos os Cartões:

ÍNDICE







Queremos mais almas

E aí galera? Incrível a revista de vocês (mas vocês sabem disso)! Poxa, estou zerando vários RPGs do Xbox 360 e fiquei apaixonado pelo Dark Souls, extremamente viciante e desafiante! Vocês sabem se terá continuação? Abraços! **Via Formspring**

Arkade: Opa, muito obrigado pelo elogio! Sobre a sua pergunta, nenhum anúncio oficial foi feito até o momento, mas o sucesso do game pode instigar a produtora a fazer uma sequência. Para você curtir mais um pouco do game, saiba que a Namco Bandai anunciou Artorias of the Abyss, um DLC que expande a campanha do game, e deve ser lançado nos próximos meses, nas redes PSN e Xbox Live.

Final Fantasy XV

Oi pessoal, alguém sabe se já há alguma notícia/novidade sobre um possível Final Fantasy XV? Obrigado!
Via Formspring

Arkade: A Square Enix ainda não fez nenhum pronunciamento oficial sobre o futuro da série, mas um anúncio deve pintar, mais cedo ou mais tarde. Boatos dizem que o enrolado Final Fantasy Versus XIII vai acabar se transformando em um jogo completamente novo da série, mas por enquanto isto é apenas um rumor.

Para inglês ver

Gostaria de saber uma coisa: se eu comprar um console (Xbox 360 ou Playstation 3) direto da Inglaterra funcionaria sem problemas aqui no Brasil, ou há alguma restrição quanto ao perfil de vídeo, ou algo assim?
Via Formspring

Arkade: O Playstation 3 não tem nenhum problema de compatibilidade, pois a mídia Blu-ray é livre, e não utiliza nenhum tipo de divisão como a regional que é adotada pelos DVDs. Já o Xbox 360 conta com esta diferenciação, e os videogames da Inglaterra utilizam o sistema PAL (padrão de cores e linhas verticais/horizontais), enquanto os americanos usam o padrão NTSC. Apesar disso, diversos jogos são "Region Free", mas se comprar o videogame inglês, fique de olho antes de comprar jogos. Ah, e preste também atenção na voltagem, pois o padrão na Inglaterra é 220 volts, e aqui no Brasil utiliza-se como padrão o 110 volts em muitas regiões.




ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR!


Copyright © 2012. Ongame Entreten


AIKA
aika.ongame.com.br
00:00/00:00
Experimente uma guerra como você nunca viu antes! São cinco nações que lutam pela sua honra em um PvP extraordinário de até mil contra mil. Participe de guerras incríveis em um continente surpreendente ou até mesmo em ilhas flutuantes. Enfrente adversários à sua altura, prove que você tem habilidades necessárias para liderar, torne-se um Marechal e comande sua nação!
CRIE SUA CONTA
DOWNLOAD DO JOGO
RESGATE SEUS ITENS CASH
imento. Todos os direitos reservados.

EASTER EGGS

Em SIlent Hill: Downpour é possível encontrar o famoso apartamento 302 do personagem Henry, protagonista de Silent Hill 4: The Room. O apartamento fica em um prédio na Landsdale Avenue e deve ser acessado pela janela. Curiosamente, o número da cela de Murphy, no início do jogo, também é 302.





CURIOSIDADES

Segundo Takashi Nishiyama, criador do primeiro Street Fighter, a famosa magia Hadouken foi inspirada no antigo anime Space Battleship Yamato (que chegou aqui com o nome Patrulha Estelar). A nave do desenho possui um tiro laser chamado Hadouho, que é uma rajada de energia azul, como o Hadouken.

QUAL É ESTE JOGO?



Resposta da edição anterior: Hexen

Red Dead Redemption
PS3, X360

Cheat Codes: Red Dead Redemption oferece cheat codes no próprio jogo: sempre que você encontrar um jornal no game, dê uma conferida no canto inferior direito da página: haverá alguma frase escrita lá. Esta frase é um cheat code. Simplesmente visite o pause menu, vá em Options, em seguida em Cheats e insira a frase encontrada. Por exemplo, para ficar invencível, o código é "HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK". Para ter munição infinita, entre com o código "ABUNDANCE IS EVERYWHERE". Já o recurso Dead Eye infinito pode ser desbloqueado com a frase "I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY". Todos os códigos devem ser inseridos sem as aspas. Tenha em mente que ao habilitar qualquer cheat code, você não poderá salvar seu progresso nem coletar conquistas ou troféus.



Fez
X360



Dica 2: O jogo indie Fez, lançado recentemente para Xbox 360, possui alguns lugares onde é possível encontrar um QR Code desenhado na parede (como o da foto). Ao encontrar estes lugares, utilize o leitor de QR Codes de um celular/smartphone para decifrá-los. Geralmente, os QR Codes lhe dão sequências de botões que, ao serem utilizadas no game, revelam itens ou passagens secretas.

Spider-Man: Edge of Time
PS3, X360 e Wii

Uniformes extras: Existem diversos uniformes extras em Spider-Man: Edge of Time, que podem ser destravados de diferentes maneiras. Para jogar com o uniforme Last Stand, vá até a opção Code Unlock no menu principal e insira o código "laststand". Para habilitar o traje Poison, insira o código "innerspider" na área Code Unlock. Os códigos devem ser inseridos sem as aspas.



EMICIDA

O RAPPER QUE TAMBÉM É GAMER

Entrevista por Raphael Franck

O Brasil está com tudo: além de trazer o ex-detetive Max Payne 3 para uma missão em São Paulo, a Rockstar teve o cuidado de deixar esta viagem o mais detalhada possível, para que sua São Paulo fictícia seja autêntica e cheia de personalidade.

Para dar ao game uma ginga totalmente brasileira, que retrate de maneira competente a realidade dos subúrbios, a empresa convidou Emicida, um dos rappers mais conceituados do Brasil, para contribuir com a eclética trilha sonora do game.

Como não é sempre que um músico brasileiro tem a chance de mostrar seu trabalho em um projeto de proporções tão grandiosas, não perdemos tempo: nosso colaborador Raphael Franck bateu um papo com Emicida para saber um pouco mais do seu trabalho, sua carreira, seus planos para o futuro e, claro, sua relação com o mundo dos games!

Como foi o contato com a Rockstar Games?

Emicida: Eles estavam buscando ingredientes que ambientassem a trama, ouvindo artistas brasileiros e chegaram até mim no meio dessa pesquisa. Coincidentemente estávamos rumo a Nova Iorque para lançar o último EP. Agendamos uma reunião, sentamos e conversamos. Conhecemos a trama e marcamos outra conversa para finalizar o assunto. No dia seguinte fechamos. Foi bem rápido, levando em consideração que esse tipo de procedimento em geral é mais demorado.

Você afirmou que todos no Laboratório Fantasma (gravadora) têm uma admiração pela Rockstar e seus jogos. Qual foi sua reação ao saber que participaria de uma parte do desenvolvimento de uma franquia de peso como Max Payne?

Emicida: Ficamos felizes, como viciados em videogames. O jogo é assunto nos corredores da Laboratório Fantasma todo dia... onde cada um está, em que fase já chegou, se reconheceu a fala de alguém - porque quase todos os funcionários da Laboratório Fantasma também participaram, colocando vozes no jogo!

9 Círculos é a faixa feita especialmente para Max Payne 3. Você diz que a inspiração é a própria cidade de São Paulo, porém, apesar de ser uma obra de ficção, o novo título da Rockstar tenta trazer um pouco da realidade da cidade. Como você vê a relação da sua música com o jogo?

Emicida: Considero a música perfeita para o jogo: retrata o inferno interior e exterior de Max Payne muito bem, toda a tensão que nele existe. Desde o início estávamos querendo algo que sobrevivesse fora do jogo, então tínhamos a pretensão de criar um som com vida própria, uma música que não soasse como jingle e sim como uma música foda inserida em um jogo.

Com certeza os jogadores brasileiros gostaram da novidade de ter um representante da nossa música em Max Payne 3. Você tem alguma expectativa quanto a recepção de sua música em outros países?

Emicida: Espero que soe bem. Até então os resultados têm sido positivos, uma experiência semelhante à que tivemos no festival Coachella, tocando para gringos. Eles não entendem a letra, mas curtem a música. Música fala com o espírito das pessoas, vai além da linguagem.

"I Love Quebrada", "Sorriso Favela" e "Avua Besouro" são outras músicas que também podemos curtir em Max Payne 3. Como foi feita essa seleção? Foi uma decisão da Rockstar ou do Laboratório Fantasma?

Emicida: Foi um pedido da RockStar após ouvir a discografia. Sugeriram

essas pois acreditaram que elas faziam parte da atmosfera que queriam. Eu não as achei no jogo ainda, ouvi apenas a Avua Besouro, tô querendo saber onde rolam as outras!

A Rockstar é famosa por envolver temas pesados em seus games, como tráfico e consumo de drogas, sexo, banalização da violência e preconceito. Como artista que é, você acredita que o videogame e a música poderiam trabalhar juntos para conscientizar seus consumidores, ou isso ainda está longe de acontecer, porque para muitos esta relação é apenas entretenimento e consumismo?



Foto: Ênio Cezar

Emicida: Na verdade, o problema não é a existência de games que abordem esta temática, seria um moralismo muito chato crer nisso. O problema é: estamos educando as pessoas para que tenham discernimento ao se deparar com qualquer tipo de entretenimento? Fui indagado na Campus Party se eu não achava que a internet ensinava as pessoas a buscar pornografia e assuntos fúteis. Ele se surpreendeu quando respondi que não, que acreditava que nosso sistema educacional precisava ser revisto para que as pessoas soubessem escolher melhor o que adentra suas casas e suas mentes. O grande problema do Brasil é educação, enquanto isso for empurrado com a barriga gorda de quem tá sentado lá em Brasília, essas dúvidas vão pairar sobre a massa, buscando culpados para a banalização da violência. Eu gosto de jogos considerados violentos, Resident Evil, GTA, Max Payne, e acho que deve haver liberdade para se poder criar e existir isso. A responsabilidade social,

> "A vida só pode ser vivida olhando para frente, mas só pode ser compreendida olhando para trás."

a conscientização colocada dentro de uma música ou de um jogo fica a critério dos criadores apenas, da ideologia de cada um. Jogos têm que ser divertidos antes de mais nada..

Em "Avua Besouro" temos uma referência ao "Kamehameha" da série Dragon Ball. Qual a sua relação com a cultura pop?

Emicida: Cresci com a cara enterrada na TV, assistindo a todo tipo de desenhos e seriados, filmes etc. Aprendi a desenhar vendo TV, meu sonho era ser desenhista da Marvel, fazer o Wolverine, X-Men, todos aqueles títulos clássicos. Aí a música andou, tive que dar uma pausa nos rabiscos, mas estou voltando, sou viciado em diversas nuances da cultura pop!

Você gostaria de fazer mais trabalhos para trilhas sonoras, seja de jogos, filmes ou peças de teatro?

Emicida: Tenho tantas ambições, quero fazer mais música, desenhar minhas HQs! Creio que vou dirigir meu primeiro curta este ano, adoro participar de trilhas e desenhar em outro contexto que não seja o da minha carreira. Uma vez fiz a iluminação de um espetáculo de dança contemporânea e fiquei com vontade de dirigir, sinto um desejo muito grande de me aproximar do teatro hoje. Amo estar inserido nesses outros contextos!

Bom, as próximas perguntas são um tipo de ping pong. Respostas curtinhas.

Emicida como o anti-herói em GTA V:

Emicida: Seria legal, hein! Vamos torcer!

Uma brincadeira de infância:

Emicida: Taco!

Um personagem de videogame:

Emicida: Akuma!

Palco ou estúdio:

Emicida: Cada um em seu momento. Hoje estou mais na vibe do estúdio...

Um conselho para a vida:

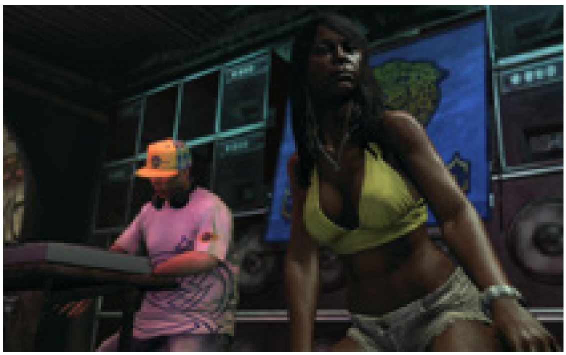
Emicida: Aprenda com tudo o que passou, erros e acertos. A vida só pode ser vivida olhando para frente, mas só pode ser compreendida olhando para trás.

A nova MPB:

Emicida: Não sei se me familiarizo muito com esse termo...

Brasil:

Emicida: Esperança e força!





RESIDENT EVIL
ADA WONG

A série Resident Evil tem como um de seus maiores atrativos sua grande história, repleta de mistérios. Para nos conduzir por estas tramas densas, a série conta com um ótimo elenco de personagens que, independente de serem heróis ou vilões, acabam gerando empatia com os fãs. A bela e misteriosa Ada Wong é uma destas personagens emblemáticas.

A história de Ada em Resident Evil começou no primeiro episódio da série, época em que ela era namorada do cientista John Clemens, chefe de pesquisas do antigo laboratório da Umbrella em Arklay Mountains.

Seria algo romântico se Ada na verdade não fosse uma espiã de uma empresa concorrente, que usou seu namorado para se infiltrar no laboratório da Umbrella para roubar informações e fórmulas secretas.

Ada ainda atuou como espiã em Resident Evil 2, quando fingiu ir para Raccoon City para encontrar John, que ela

descobriria mais tarde que já havia morrido vítima do T-Vírus. Foi nessa época que ela conheceu Leon Kennedy, com quem se uniu para escapar da cidade.

Sempre com segundas intenções, Ada aproveitou sua união temporária com Leon para ganhar acesso ao G-Vírus, fórmula mais avançada que o T-Vírus, capaz de criar armas biológicas poderosíssimas.

Ao final desta missão (da qual escapou se fingindo de morta) Ada se encontra com Albert Wesker, revelando que este na verdade era seu patrão o tempo todo e deixando gamers de todo o mundo estupefatos.

A ultima missão dada a Ada ocorreu durante Resident Evil 4, onde ela devia roubar a fórmula do vírus Plaga, que Osmund Saddler criou e utilizou para infectar os fiéis de sua seita, o que disseminou o Las Plagas e gerou uma nova ameaça bioterrorista.

Após uma ponta no mediano Resident Evil: Operation Raccoon City, Ada Wong deve voltar com tudo em Resident Evil 6, onde aparentemente é a grande vilã da história, disseminando um novo vírus e colocando os heróis Leon Kennedy e Chris Redfield um contra o outro.

Mesmo sendo oportunista e mal caráter, Ada Wong consegue ser cativante, com sua beleza estilo “femme fatale” e seu ar misterioso. Uma personagem que sem dúvida se encaixa muito bem na grande franquia que é Resident Evil.





ADAPTAÇÕES PARA O CINEMA - PARTE 2

O CERTO, O ERRADO E O BIZARRO

Após o hiato merecido para Diablo III (apesar de eu ainda não ter jogado), volto a debater o assunto quase tão polêmico quanto mamilos: as adaptações de games para cinema. Como vimos na coluna anterior, existem diferenças grandes entre as duas mídias, tais como roteirização, interferência do espectador/jogador na história, duração... Aqui iremos avaliar pontos positivos e negativos de certas adaptações que deram o que falar.

Resident Evil

É, inegavelmente, a adaptação que obteve o maior sucesso (já são mais de US$ 600 milhões arrecadados em 4 filmes) e também é a que mais sofre críticas dos fãs. Os filmes acompanham Alice, uma misteriosa mulher que se torna um experimento da Corporação Umbrella, ganhando força e agilidade sobre-humanas e até mesmo superpoderes (WTF?!). O aparente descaso com os games irritou: porque relegar personagens famosos como Jill, Claire e Chris a papéis secundários? Porque o Nemesis tem emoções? E como essa série vai durar seis filmes (tem mais 2 vindo aí, pra quem não sabia)? Há de se ressaltar que existe uma preocupação de Paul W.S. Anderson (a mente por trás dos filmes) em torná-los mais fiéis aos games, trazendo mais elementos vistos pelos gamers. O problema é que o buraco cavado por Anderson pode ser grande demais...

Super Mario Bros. e Street Fighter

Lançados com dois anos de diferença entre si (SMB em 1993 e SF em 1995), ambos são adaptações de séries famosas nos games mas parecem não respeitar essa fama. Tudo bem, ambos jogos não possuem histórias de proporções épicas, mas o que fizeram foi sacanagem. Mario e Luigi precisam resgatar Daisy (a Peach tava em outro estúdio, pelo visto) de um Bowser humano, ditador de um mundo chamado Dinohattan (oi?). Já em Street Fighter, numa aparente tentativa de tornar o filme mais atrativo para os americanos, Guile é o personagem principal, tornando coadjuvantas lutadores de destaque nos games como Ryu, Ken e Chun Li - que aqui é uma jornalista! O filme de SF pelo menos vale como uma homenagem a Raul Julia, que interpretou M. Bison e faleceu, vitima de um câncer, antes do filme ser lançado.

Prince of Persia, Mortal Kombat e Silent Hill

Chega de falar mal: aqui estão duas adaptações que acertaram a mão. Os dois filmes MK são do meio da década de 90, mas traziam o que de melhor existia nos jogos: as lutas. Aliadas à caracterização quase impecável, os dois ainda são tidos como umas das melhores adaptações de games. Já os mais recentes Silent Hill (2006) e Prince of Persia (2010) também ganham pontos por respeitar o que foi criado pelos desenvolvedores dos jogos, trazendo uma caracterização muito fiel e sem distorcer exageradamente a história.



E o futuro?

Tendo como base as adaptações mais recentes, é possível afirmar que o futuro é promissor. Alguns games como Mass Effect, God of War, Shadow of the Colossus e WarCraft circulam pelos estúdios hollywoodianos já (a Legendary Pictures, da trilogia Batman de Christopher Nolan já estuda levar WarCraft e Mass Effect pra telona) e a preocupação crescente em agradar e respeitar os fãs dos jogos promete uma safra muito melhor de adaptações. Gamers e cinéfilos só têm a agradecer.

Fábio Torres



Jornalista e Analista de Mídias Socias

MOUSEMAT

DASHER GAMING PAD

Esqueça sua velha mousepad. A onda entre jogadores hardcore e profissionais de PC são as mousemats, "tapetes" para mouse. O Dasher da ThermalTake é um mousemat com base emborrachada, que possui ótima aderência em qualquer superfície e proporciona muito conforto. A parte superior traz uma camada de tecido que proporciona sensibilidade extra para headshots precisos. Mousemats também possuem um tamanho maior que as mousepads, trazendo uma maior área de movimentação para facilitar as suas jogatinas.



O tamanho do Dasher chega a ser o dobro de um mousepad comum, tornando impossível o seu mouse "vazar" para fora do pad. A mousemat Dasher ainda acompanha uma bolsinha oficial da ThermalTake, para você poder levá-la em sua mochila para lan houses e lan parties, para ter a melhor experiência de jogo em qualquer lugar.

Se você quer aliar estilo, conforto e uma ampla área de movimentação, a equipe Arkade recomenda o Dasher, da ThermalTake.




JP
GAMES
COMPRE PELA INTERNET
WWW.JPGAMES.COM.BR
Av. Rio Branco, 500. Estacionamento GPark, loja 2.
Tel: (11) 3223-5967 / (11) 3331-2018
República, São Paulo, SP
facebook.com.br/jpgames
twitter.com/jpgames

REVIEWS

REVIEW



MAX PAYNE 3

A Rockstar caprichou: a visita de Payne ao Brasil conta com uma história instigante, jogabilidade de primeira, ação e violência na medida certa.



FICHA TÉCNICA



Plataformas

Jogadores

Co-op DLC	2 online
Versus	8 online

Gênero

TPS, Ação

Produtora

Rockstar Games

Publisher

Rockstar Games

Mídia

Disco, Download

Lançamento

15 de Maio

ESRB

+18 anos

Mais de 9 anos se passaram desde a última aventura de Max Payne no mundo dos games. Neste intervalo, a franquia mudou de produtora e seu protagonista - agora um coroa atormentado - afoga as mágoas de sua vida em whiskey barato. Se esta fosse a vida de alguém, poderíamos dizer que é o fundo do poço. Mas, em se tratando de um game, toda esta reviravolta serviu para reinventar a franquia em grande estilo, respeitando suas origens sem deixar de ser autêntico, controverso e violento como um bom jogo da Rockstar deve ser.

A trama de Max Payne 3 o coloca na cidade de São Paulo, onde ele arranjou um emprego como segurança da família do rico empresário Rodrigo Branco. A esposa de Rodrigo, Fabiana, é uma legítima piriguete que só quer saber de baladas, e cuidar dela é uma das missões de Max.

Missão esta que ia muito bem, até que o Comando Sombra, um poderoso grupo de traficantes, arma uma emboscada em uma boate. Muitos tiros são disparados, muitos inocentes são mortos. Mesmo com todos os esforços de Max, Fabiana é levada pelos bandidos.

O que deveria ser apenas mais um caso de sequestro se mostra muito mais complexo e sombrio, conforme Max entra no submundo do crime organizado de São Paulo em busca da esposa de seu cliente. O resultado é uma história longa e instigante que mistura o passado e o futuro de Payne, desenterrando seus fantasmas e integrando-os com sua situação atual de maneira extremamente dinâmica e cinematográfica.

Aliás, "cinematográfico" é um dos melhores adjetivos para definir Max Payne 3. Sua narrativa fragmentada permite que entremos na mente do personagem para revisitarmos momentos-chave de sua vida e possamos entender como ele foi parar ali. Estes flashbacks são integrados à história principal de maneira muito criativa, permitindo que o jogador entenda melhor quem é Max Payne enquanto se aventura pelas favelas e casas noturnas paulistanas.






PAYNE







A mão da Rockstar faz toda a diferença neste ponto: além do visual, que é incrível por si só, a empresa esbanjou estilo para deixar o andamento da história ainda mais cadenciado. Temos muitas cutscenes, mas a maioria delas são interessantes, pontuadas com frases de efeito que enfatizam a narrativa, imagens borradas e jogadas de câmera dignas de uma superprodução hollywoodiana.

A transição entre cutscene e gameplay é praticamente imperceptível, o que mostra o esmero da Rockstar em produzir uma experiência fluida. O game ainda carrega durante as cutscenes, permitindo que os famigerados load times passem despercebidos pelo jogador, o que torna Max Payne 3 mais dinâmico e imersivo do que nunca, e um exemplo a ser seguido por outras empresas, que quebram toda a imersão com telas de load nos piores momentos.

Bom, mas Max Payne 3 não é um filme, é um game, então um ótimo visual e uma narrativa dinâmica não são tudo: o fator gameplay faz toda a diferença. Felizmente, temos aqui mais uma bola dentro da Rockstar, que conseguiu criar uma mecânica de jogo sólida e intuitiva que é acessível para os novatos, sem deixar de ser densa para satisfazer os jogadores hardcore.









REVIEW



As armas são as mais variadas possíveis, desde pistolas até sub-metralhadoras, rifles e shotguns. Max não só é ambidestro, como também pode utilizar armas diferentes em cada mão, o que possibilita combinações poderosas e versáteis, permitindo que você esteja preparado tanto para um tiroteio contra vários inimigos quanto para um encontro inesperado contra um inimigo que esteja utilizando algum tipo de proteção.





Temos ainda um estilo de cobertura refinado, que permite que Payne busque esconderijo de maneira inteligente e atire sem olhar por cima de uma cobertura. A mecânica de jogo vai soar familiar para quem é veterano no gênero, mas não se pode negar que ela funciona muito bem aqui, colocando Max Payne 3 na elite dos shooters em terceira pessoa.

Já para quem não é muito familiarizado com third-person-shooters, temos dois modos de mira automáticos: o Soft Mode vai sempre colocar a mira no peito do inimigo mais próximo, enquanto o Hard Mode vai manter a mira presa em um inimigo, mesmo que ele corra e se movimente pelo cenário.

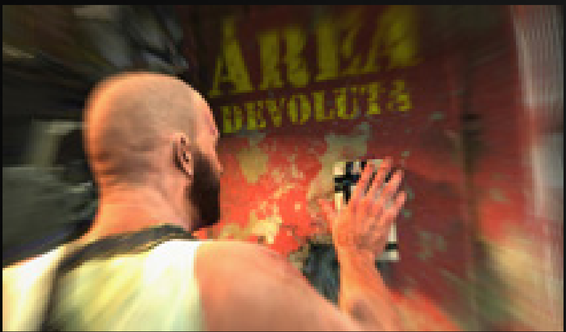
Esta mecânica de mira automática é uma faca de dois gumes: se por um lado ela facilita bastante o trabalho de quem é inexperiente, ela também limita o jogador. No modo de mira automático não podemos alternar os alvos, o que complica as coisas em tiroteios contra múltiplos inimigos espalhados pelo cenário. Além disso, nos capítulos mais avançados, muitos inimigos vestem enormes trajes à prova de bala, o que exige um headshot certeiro, coisa que a mira automática não permite. Felizmente, este recurso pode ser ativado ou desativado diretamente pelo menu de pause.

Como Max Payne sem bullet time não é Max Payne, é claro que este recurso está de volta, com toda uma carga de dramaticidade. Ao habilitar o bullet time, tudo fica em câmera lenta, permitindo que o jogador acom-

panhe a trajetória dos projéteis, salte heroicamente entre eles e meta suas balas na carcaça dos inimigos da maneira mais estilosa possível.

O bullet time ainda traz uma boa pitada de estratégia aos tiroteios, pois você deve utilizá-lo com cuidado, para não ficar sem ele nos momentos mais tensos. Além disso, caso sua energia chegue ao fim, mas você tenha um painkiller (item de energia) guardado, terá alguns segundos para eliminar quem acabou com sua energia. Caso você acerte este tiro de revanche, Max irá se levantar em uma pose heróica, enquanto a cabeça do inimigo explode e o item guardado restabelece uma boa parte de sua energia.





Para completar, temos ainda emblemáticas kill cams, que mostram a trajetória de sua bala até a testa dos inimigos. O que poderia se tornar repetitivo em mãos menos experientes fica bonito aqui, pois a Rockstar teve o cuidado de levar tudo em consideração na hora das kill cams: a física, o calibre da arma, o ponto onde a bala acerta o inimigo, o cenário... tudo faz diferença, transformando cada kill cam em uma cena única e impactante.



Já que falamos em física, devemos ressaltar que o game faz bonito em termos técnicos: os gráficos são muito bonitos, coloridos e ensolarados, passando longe dos shooters cinzentos e monocromáticos que dominam o mercado. Praticamente todos os elementos do cenário são destrutíveis - até as coberturas se degradam com tiros, impedindo a ação dos campers - e as animações são extremamente realistas, deixando o jogo ainda com mais cara de filme.

Como brasileiros, temos ainda que botar um reparo especial na ambientação do game: ao mesmo tempo que a cidade São Paulo é muito bem construída, ela é extremamente estereotipada, deixando a impressão que tudo se resume à subúrbios, favelas e baladas. Não há meio termo, parece que existem somente os muito ricos e os muito pobres, excluindo a classe média e tudo mais que há entre a sarjeta e a riqueza.









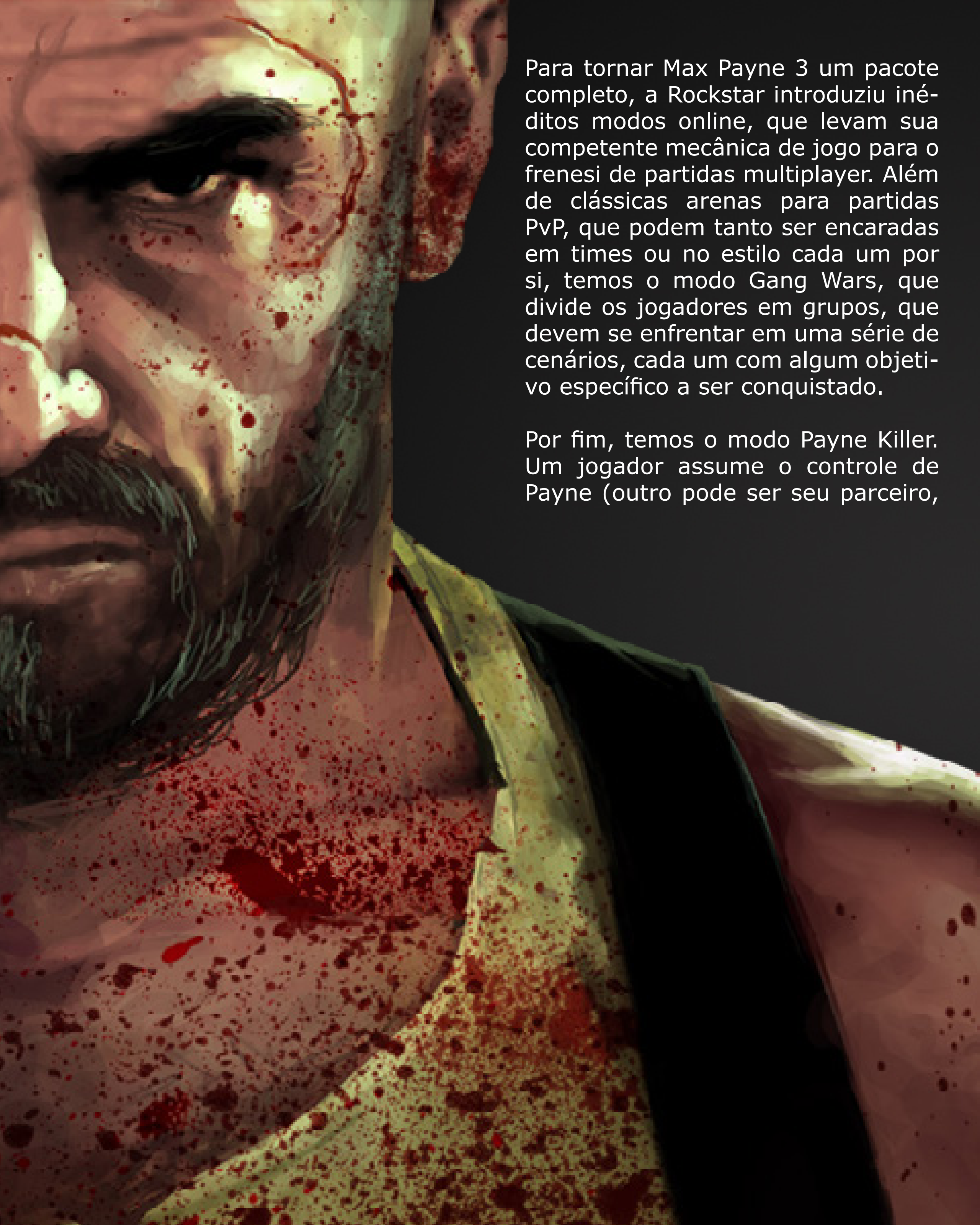


Mas, dado o capricho do conjunto, este retrato de São Paulo casa com a ideia do game, transformando a metrópole em uma espécie de Gotham City brasileira. Detalhes como cartas, letreiros e fachadas de lojas em português mostram o cuidado que a produtora teve na hora de compor um ambiente coerente.

As dublagens em português certamente são decentes para os gringos, mas para nós, que falamos português no dia-a-dia, ainda soam um pouco forçadas. Mas estão acima da média, e sem dúvida é muito legal vermos NPCs falando (muitos) palavrões ou comentando sobre futebol em nosso idioma.

O destaque nas dublagens em português vai para o personagem Marcelo, que solta muitas pérolas no decorrer do game, enquanto no inglês o mérito vai para o próprio Payne, que fala muito, e seus comentários carregam uma acidez irônica que faz jus à personalidade conturbada dele. A trilha sonora é bem variada, indo do rap brasileiro do Emicida ao rock americano do Health, uma mistura que cai bem com o clima do jogo.

Para aumentar a vida útil do game, temos ainda a possibilidade de revisitar qualquer capítulo da campanha em dois modos de jogo arcade, onde a história é deixada de lado pelo simples prazer de matar. O primeiro modo é o Score Attack onde sua precisão e seu estilo garantem mais pontos. O segundo é o New York Minute (ué, não era São Paulo?), onde você deve ir do início ao fim da fase em um minuto, mas cada inimigo derrubado lhe rende alguns preciosos segundos extras no relógio.



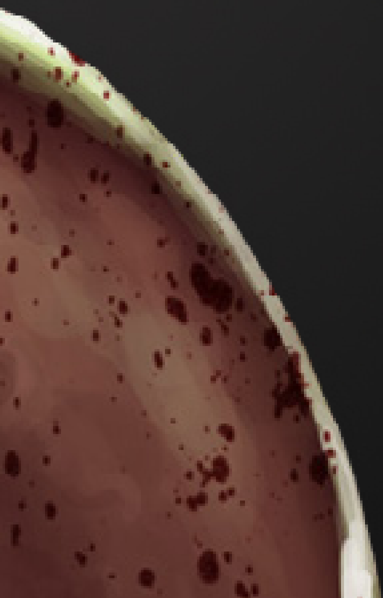
Para tornar Max Payne 3 um pacote completo, a Rockstar introduziu inéditos modos online, que levam sua competente mecânica de jogo para o frenesi de partidas multiplayer. Além de clássicas arenas para partidas PvP, que podem tanto ser encaradas em times ou no estilo cada um por si, temos o modo Gang Wars, que divide os jogadores em grupos, que devem se enfrentar em uma série de cenários, cada um com algum objetivo específico a ser conquistado.

Por fim, temos o modo Payne Killer. Um jogador assume o controle de Payne (outro pode ser seu parceiro,

Passos), e todos os demais são bandidos. Quem controla o mocinho deve basicamente sobreviver, enquanto os bandidos caçam-no impiedosamente. Um modo de jogo simples, mas que agrega uma boa dose de adrenalina ao multiplayer, que aliás, conta com um amplo sistema de customização, para você deixar seu bandido totalmente personalizado.

O bullet time icônico do game foi levado ao multiplayer com esperteza, pois quando um personagem ativa o recurso, todos os demais que estejam dentro do raio de atuação também podem usufruir dele. Com isso, o feitiço pode virar contra o feiticeiro, pois tanto você quanto seu adversário irão contar com a vantagem temporária da câmera lenta para mirar com precisão.

Max Payne 3 é sem dúvida um game que merece ser jogado por diversos motivos. Ele não só possui uma qualidade técnica ímpar, como também faz algo que poucos jogos de tiro conseguem: aliar ação intensa com uma boa história. Some isso ao competente modo multiplayer e o que temos é um pacote completo, que tem tudo para agradar até o mais exigente dos gamers.



Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★½

+ Excelência técnica
+ Narrativa cinematográfica
+ Multiplayer criativo
− Mira automática ineficaz

Nota final: 90



TOM CLANCY'S GHOST RECON
FUTURE SOLDIER

Ubisoft resgata os primórdios da série Ghost Recon em um game que oferece muitos tiroteios estratégicos, sem deixar a ação de lado.



FICHA TÉCNICA



Plataformas

Jogadores

Co-op	2 offline | 4 online
Versus	2 offline | 8 online

Gênero

TPS, Estratégia

Produtora

Ubisoft

Publisher

Ubisoft

Mídia

Disco, Download

Lançamento

22 de Maio

ESRB

+18 anos

O mundo dos shooters mudou bastante desde que o último título da franquia Ghost Recon foi lançado. A ação frenética de séries como Call of Duty e Battlefield tomou conta do campo de batalha, ofuscando os games onde a tática vale mais que a rapidez no gatilho. Felizmente, a Ubisoft não se deixou levar pelas tendências, e entrega com Ghost Recon: Future Soldier uma guerra estratégica, complexa e imersiva.

A trama de Future Soldier se passa em um futuro não muito distante, e coloca o jogador no comando de um esquadrão de soldados Ghost enviado para descobrir o que dizimou um outro grupo de Ghosts. Quando se descobre que uma bomba suja (bomba feita com material radioativo e explosivo, visando causar tanto dano imediato quanto a médio prazo, contaminando um ambiente) foi utilizada, cabe ao seu grupo descobrir quem lançou a bomba, e por quê.



Completar esta missão envolve o cumprimento de diversas demandas menores, que levam seu esquadrão para diferentes pontos do globo, como Nigéria, Paquistão e Rússia. Os objetivos são os mais variados: proteger inocentes, se infiltrar em instalações inimigas, resgatar reféns ou simplesmente matar um bando de soldados adversários.

A trama não é necessariamente inovadora, se apoia em diversos clichês já vistos tanto nos games quanto no cinema e apresenta algumas reviravoltas um tanto previsíveis. Ainda assim, se a história não conseguir prender sua atenção, a jogabilidade conseguirá, pois Future Soldier é bem variado, e lhe dá muita liberdade para decidir como encarar suas missões.



Salvo algumas missões onde realmente só existe um caminho, a maior parte do jogo te coloca em um cenário amplo, com um objetivo que pode ser alcançado de diferentes maneiras. Você é daqueles que entra na base inimiga pela porta da frente, matando todo mundo, ou prefere uma abordagem mais stealth, se esgueirando pelas sombras sem gastar uma única bala? Você escolhe como proceder, e encara as consequências de suas escolhas.









Temos ainda uma narrativa dinâmica, que intercala diferentes situações para manter o jogo interessante sem se tornar repetitivo: se em uma missão você deve se infiltrar no QG inimigo sem ser detectado, na outra poderá estar em um tiroteio frenético no meio da rua, ou operando como um sniper solitário nos confins da África.

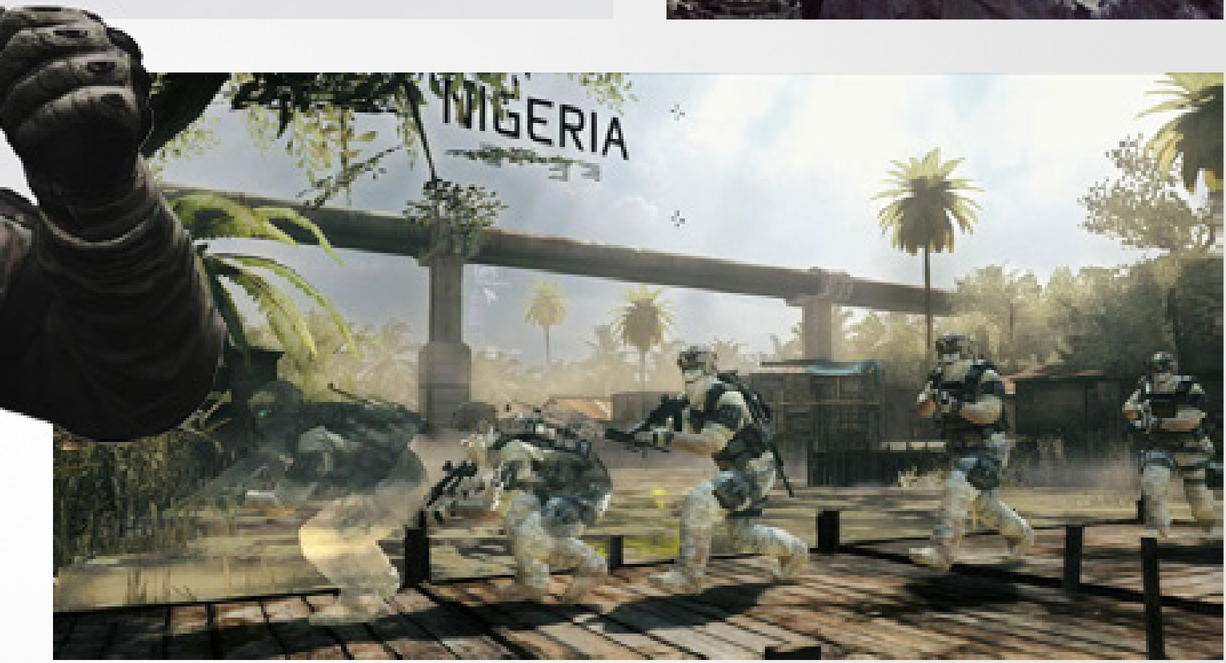
Com esta diversidade de abordagens, os habituados aos tiroteios de peito aberto de Call of Duty aprenderão na marra o que é um shooter estratégico: chegar atirando feito o Rambo pode não ser a melhor ideia, pois nem mesmo toda a tecnologia que está à sua disposição lhe torna invulnerável aos tiros inimigos. Ainda assim, esta é uma maneira de se passar pelo jogo, embora não seja nem de longe a mais indicada.

Future Soldier leva ao pé da letra o conceito de trabalho em equipe: seja chefiando um time controlado pela inteligência artificial, seja jogando com os amigos online (a campanha pode ser jogada em modo cooperativo para até quatro pessoas), você dependerá muito dos seus aliados para sobreviver. Não há "exército de um homem só", cada soldado é importante para o sucesso da missão.

Isso fica muito claro pelas novidades que a Ubisoft implementou ao gameplay. Se antigamente você tinha que dizer aos seus companheiros para onde ir ou onde se esconder, agora isso não é mais necessário: há um novo sistema tático que permite que você marque alvos para cada um de seus companheiros. Assim que um alvo estiver marcado, seu aliado irá escolher por conta própria o melhor lugar para se colocar para conseguir um tiro perfeito.







Esta mecânica abre espaço para uma novidade muito interessante, a matança sincronizada. Em diversas situações, todos os alvos devem ser eliminados simultaneamente para que nenhum inimigo remanescente mate um refém ou dispare um alarme. Assim, você pode marcar um alvo para cada aliado, escolher o seu próprio e, com um comando simples, todos atiram ao mesmo tempo, eliminando quatro alvos de maneira rápida, silenciosa e muito estilosa!



Este fator estratégico ganha força com a utilização dos gadgets futuristas que fazem parte do arsenal dos Ghosts. Dos já batidos trajes de camuflagem que deixam os soldados praticamente invisíveis aos famosos mini-helicópteros de reconhecimento (que podem ser utilizados para marcar inimigos à distância), seu arsenal ainda conta com granadas que emitem uma espécie de pulso eletromagnético para mapear um ambiente, visores que diferenciam sujeitos armados de inocentes e até mesmo turrets-robôs que oferecem cobertura ao mesmo tempo em que fuzilam os inimigos.

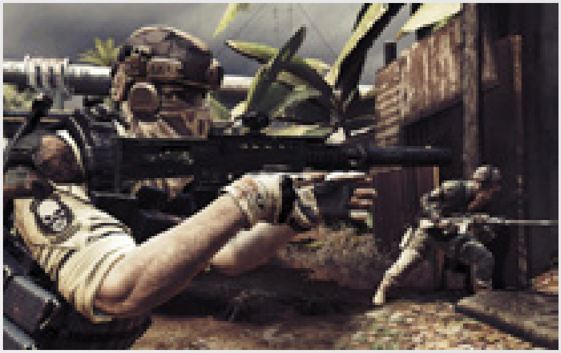


Este talvez seja o principal problema do jogo: seu esquadrão frequentemente parece poderoso demais em relação ao inimigo. Mesmo em se tratando de um jogo futurista, temos um conceito econômico envolvido, então, quando você estiver no Paquistão, por exemplo, vai enfrentar guerrilheiros que não dispõem da mesma tecnologia que você, o que deixa as coisas um pouco fáceis demais para o seu grupo de soldados equipados com tecnologia de ponta.

Outro ponto que pode ser considerado um problema é a tentativa de gerar empatia com os demais integrantes do seu esquadrão. Como dissemos, é apenas uma tentativa, pois o roteiro não é emocionalmente profundo, e o fato de todos estarem sempre mascarados dificulta qualquer associação entre o jogador e os personagens. Dublagens inconsistentes também não ajudam na construção do carisma dos personagens.



Apesar disso, é fato que a campanha principal do jogo oferece uma experiência satisfatória, e a possibilidade de podermos jogá-la cooperativamente com os amigos é um adendo interessante. Depois de concluir a campanha - que pode durar cerca de 10 horas - é chegada a hora de levar seu conhecimento para as partidas multiplayer, que oferecem modos de jogo cooperativos e competitivos.











O modo Guerrilla é equivalente ao Survival, com quatro amigos se defendendo de grupos cada vez mais agressivos de inimigos. Já o modo Conflict parte para o mata-mata entre equipes, com objetivos variados que devem ser completados durante as partidas. O Decoy é um modo de jogo interessante, onde temos um time que ataca outro que defende. Os atacantes devem cumprir uma série de objetivos em 10 minutos para vencer, enquanto os defensores devem impedir que tais objetivos sejam concluídos.

Por fim, temos o modo Siege, que segue um estilo deathmatch clássico, mas apresenta alguns mini-objetivos dentro de cada partida e o Saboteur,



onde as equipes devem disputar a posse de uma bomba e tentar colocá-la em segurança dentro da base adversária. Não são modos de jogo revolucionários, mas manterão os jogadores interessados por um bom tempo, além de valorizarem o espírito de equipe tão presente no game.

Tecnicamente, Future Soldier impressiona na maior parte do tempo, com gráficos caprichados, som de primeira qualidade e uma jogabilidade afiada. A trilha sonora se faz presente somente quando necessária, mas é competente para pontuar momentos de clímax. Porém, vez ou outra você irá se deparar com texturas pobres, amplos cenários vazios e alguns bugs gráficos que não tiram todo o mérito técnico do jogo, mas saltam aos olhos justamente pelo capricho do conjunto da obra.

Ghost Recon: Future Soldier mostra que ainda há espaço para autenticidade na indústria dos games. À sua própria maneira, o jogo entrega uma experiência profunda, dinâmica e desafiadora, que instiga o jogador a pensar antes de puxar o gatilho, sem deixar de lado os momentos de ação intensa. Um jogo balanceado, que deve agradar tanto quem já é familiarizado ao estilo stealth quanto quem está interessado em uma abordagem um pouco mais estratégica - e porque não dizer, realista - de um campo de batalha.

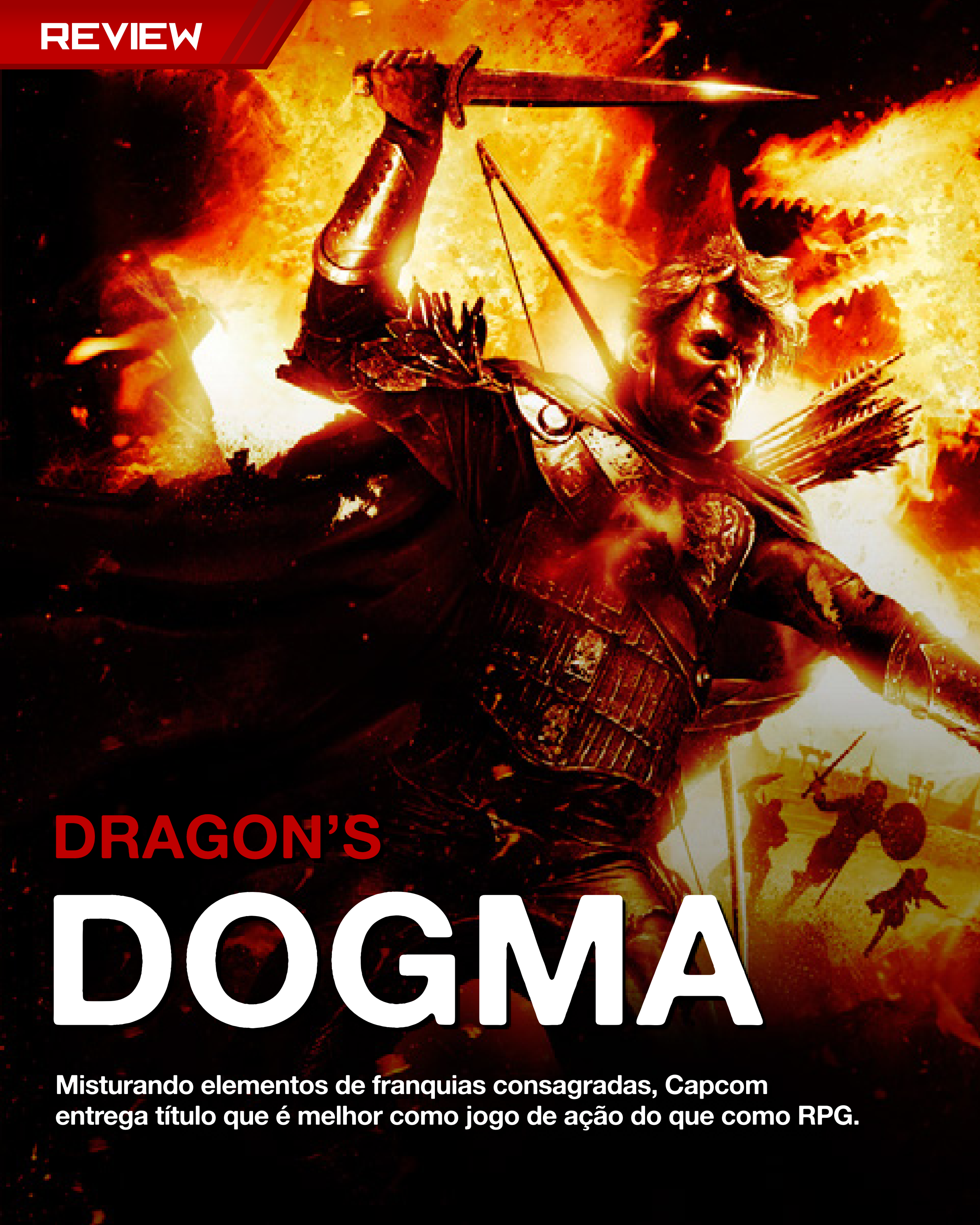


Avaliação

Visual	★★★½☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★½☆

+ Campanha longa e variada
+ Táticas stealth
- Roteiro clichê
- Aliados muito poderosos

Nota final: 75



REVIEW

DRAGON'S DOGMA

Misturando elementos de franquias consagradas, Capcom entrega título que é melhor como jogo de ação do que como RPG.

FICHA TÉCNICA



Plataformas

Jogadores

Co-op* 4 online

*Compartilhamento de seguidores

Gênero

RPG, Ação

Produtora

Capcom

Publisher

Capcom

Mídia

Disco, Download

Lançamento

22 de Maio

ESRB

+18 anos

Embora seja um jogo inédito que possivelmente almeja iniciar uma nova e próspera franquia, Dragon's Dogma soa familiar em diversos aspectos. Seu mundo aberto lembra um pouco o épico Skyrim, sua jogabilidade voltada para a ação remete à Demon Souls e a incessante caçada por monstrengos gigantes nos traz Monster Hunter à mente. Mesmo sendo esta salada de referências, Dragon's Dogma é um jogo competente, mas que não tem a força para se tornar referência, como as obras nas quais ele busca inspiração conseguiram.



A história do game também tem uma pitada de Skyrim, pois nos coloca no papel "do" caçador de dragões. Um terrível dragão renasce após muitos anos e perpetra o caos pelo mundo de Gransys. Você deve então criar um personagem totalmente customizável para enfrentar este dragão, que inevitavelmente vai derrotá-lo e devorar seu coração de maneira brutal.



Felizmente estamos em um mundo de magia, então seu personagem mutilado retorna na forma do "Arisen", uma espécie de Dragonborn, cuja missão é derrotar o dragão e conseguir seu coração de volta. Mas há uma longa jornada até lá, na qual você terá que enfrentar grifos, quimeras, hidras, orcs, harpias e dezenas de outras criaturas fantásticas, enquanto se fortalece para encarar seu destino.

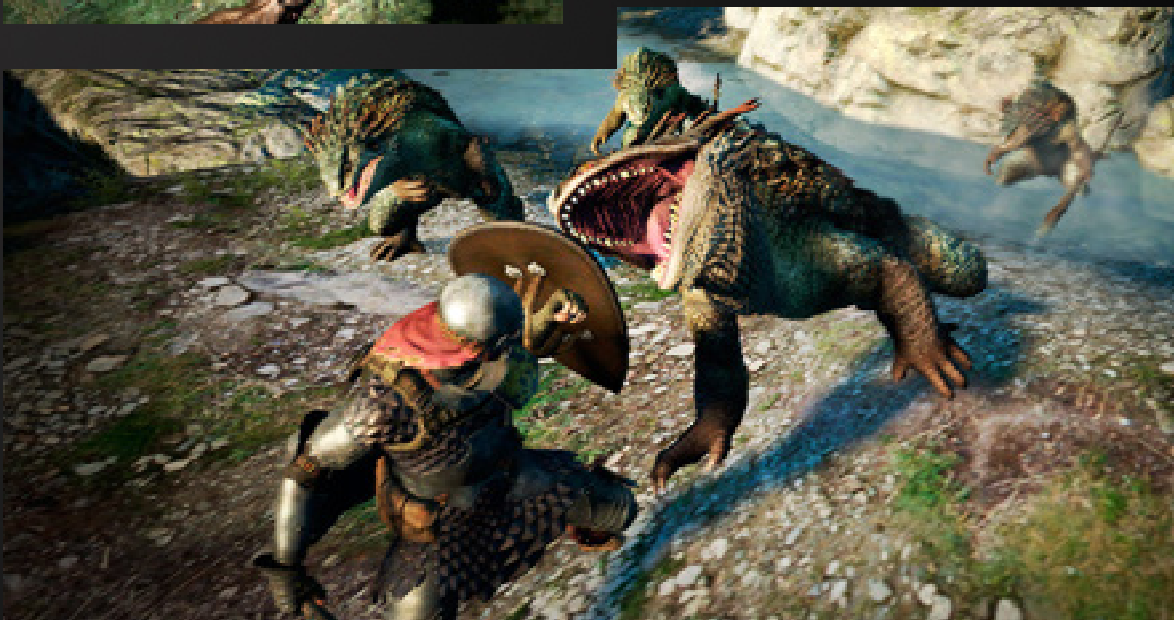


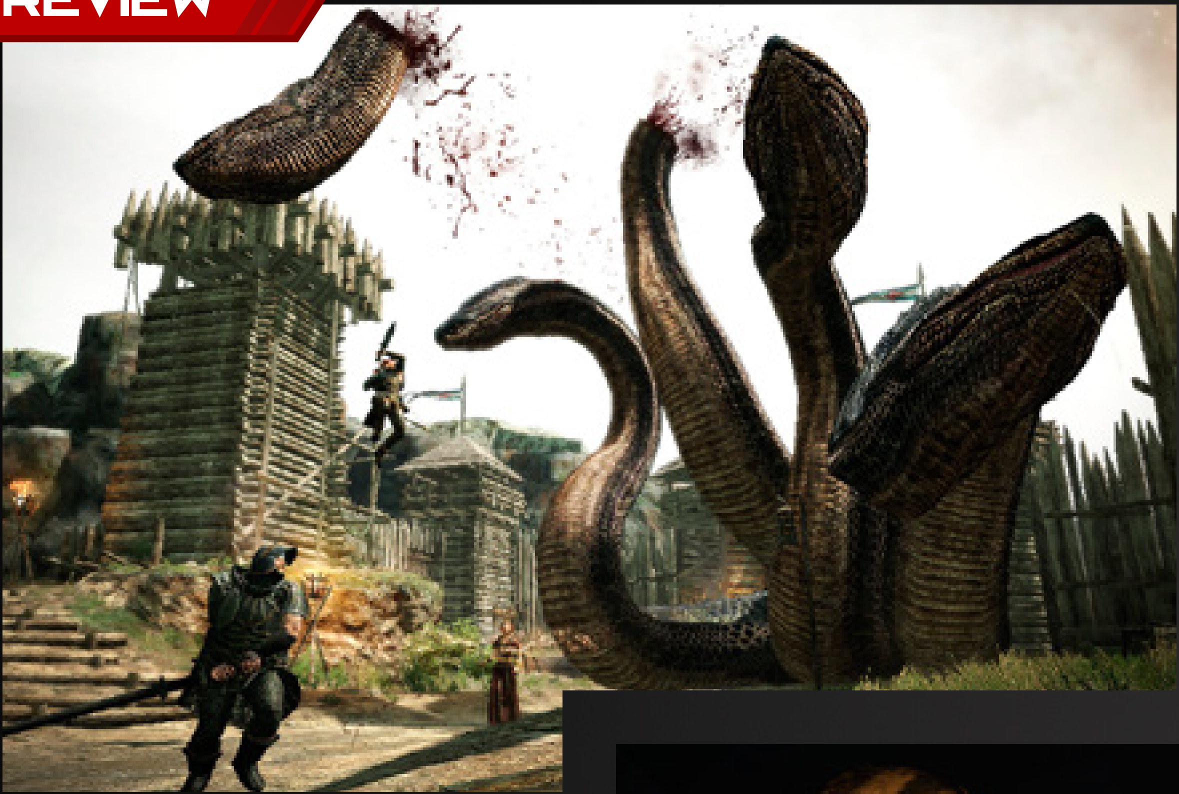


Um começo empolgante, mas que rapidamente esfria. Por se tratar de um RPG de mundo aberto relativamente longo, o foco na trama principal é rapidamente perdido enquanto você explora dungeons, caça monstros e cumpre missões secundárias. Um pouco mais de carinho com a história seria bem-vindo para manter o jogador focado em seu objetivo principal, mas isso não acontece, fazendo com que a busca pelo dragão se torne "apenas" mais uma missão.



Apesar disso, há muito o que se fazer entre o início explosivo do game e seu final. O mundo aberto de Gransys oferece muito o que se fazer, especialmente em termos de batalhas: seja em campo aberto, no meio de uma floresta ou nas profundezas de uma caverna sombria, você sempre acabará esbarrando em alguma criatura poderosa que irá oferecer uma boa briga.







Para encarar o vasto mundo do game, contamos com três classes diferentes de personagens - fighter, ranger e mage - e cada uma delas oferece uma experiência de jogo bem diferente das demais. Se jogando como um mago você pode atacar de longe, com magias elementais, jogando como um fighter você parte para o corpo-a-corpo, podendo até mesmo se pendurar no lombo das criaturas para derrubá-las "no muque".

Outro ponto interessante é que o game possibilita a criação de classes híbridas, misturando as pré-existentes para que você crie, por exemplo, um mago arqueiro ou um guerreiro com poderes mágicos.

Alternar entre as possíveis classes e/ou misturá-las em novas variações é um recurso que consegue manter a jogabilidade sempre divertida, e o fato de não haver qualquer penalidade pela mudança de classes durante o jogo permite que você experimente sem pressa até decidir qual mais lhe agrada.

Mas o elemento que realmente se destaca em Dragon's Dogma são os pawns (seguidores): além de tornarem sua jornada menos solitária, os pawns do game são muito úteis dentro e fora das batalhas. Fora de combate, eles lhe dão informações sobre o mundo do game e dicas de locais onde podem haver itens escondidos. Em batalha, eles ajudam de maneira autossuficiente, atacando e curando conforme o necessário.



Mais bacana que isso porém, é o fator online que os pawns agregam ao jogo: você pode contar com até três seguidores, um customizado por você, outros que podem ser recrutados. O diferencial é que, jogando online, estes pawns recrutáveis são os que foram criados por outros jogadores, e eles carregam a bagagem e os poderes conseguidos na partida de um outro jogador. Se optar por jogar offline, você também poderá recrutar seguidores, mas eles serão personagens genéricos, criados pelo próprio jogo.

Por exemplo: se você estiver preso em uma quest excepcionalmente complicada, pode ir até o Rift - local onde os pawns de outros jogadores ficam armazenados - e escolher um companheiro de nível mais alto, que já tenha passado por aquela missão. Com esta experiência, o seguidor recrutado irá ajudar muito mais, o que deixa uma impressão de que, mesmo sendo um jogo offline, você acaba contando com uma mãozinha de outros jogadores, assim como seu pawn personalizado poderá ajudar outros jogadores.



A escolha dos seguidores é um fator crucial para seu sucesso no game. Se você é um fighter, talvez seja melhor uma equipe de apoio composta por Rangers, para oferecer suporte à distância. Mas se você deixar um Mage de fora, seu grupo ficará sem o benefício da magia, o que é importante para a defesa, mas também para o ataque. Novamente, a experimentação é a chave. Você deve alternar seguidores até encontrar o time que lhe pareça mais apto para encarar os desafios do jogo.





Com esta soma de jogabilidade variada, pawns e classes, os combates de Dragon's Dogma se tornam muito desafiadores e divertidos! Sua jogabilidade estilo Demon Souls é fortemente inspirada pelo gênero hack n' slash, mas há todo um fator estratégico envolvido nas batalhas contra as criaturas mais poderosas, permitindo que você conduza a batalha da maneira que quiser.

Peguemos como exemplo um grifo: uma maneira de vencê-lo é na cara e na coragem, esperando ele dar um rasante, saltando em seu pescoço e desferindo o máximo de golpes que puder antes que ele o derrube. Outra estratégia é chamar a atenção dele com a carcaça de um animal morto para pegá-lo de surpresa. Você também pode utilizar as habilidades conjuntas de um ranger com um mage para disparar flechas incendiárias, que queimarão as asas do bicho, trazendo o combate para a terra firme.



Cada ser mitológico do game oferece diferentes possibilidades de batalha, e todas elas resultam em combates muito empolgantes. Novamente, a liberdade para mudança de classes e seguidores se mostra útil, pois caso você esteja enjoado de usar um tipo de abordagem, basta fazer algumas mudanças em sua equipe para que a experiência de jogo se altere completamente.

Se a jogabilidade de Dragon’s Dogma é bem variada, o mesmo não se pode dizer de suas missões. Não há muito o que se fazer no jogo além de cumprir quests do tipo “mate aquele monstro” ou “encontre aquele item”. Parece que falta vida no mundo de Gransys: por mais vasto e bonito que ele seja, mesmo a cidade mais importante do game parece sempre vazia e monótona, a escassez de NPCs interessantes deixa tudo muito artificial, algo bem ruim para um game que almeja transportar o jogador para seu mundo.









Aliás, devemos ressaltar que, por mais que seja um game de visual caprichado, Dragon's Dogma não é tecnicamente perfeito. Não são raros os bugs gráficos, e alguns deles são bem feios, como objetos (e até personagens!) que demoram para carregar, aparecendo de repente no cenário, ou momentos potencialmente épicos que são arruinados por significativas quedas de frame rate. Os modelos dos personagens também não são muito inspirados, e mesmo que você passe um bom tempo customizando seu herói, ele ainda assim vai parecer bem genérico.

O departamento sonoro é competente, mas não surpreende. Temos algumas boas dublagens, outras nem tanto, músicas orquestradas que são épicas no contexto do jogo, mas são rapidamente esquecíveis, e fracas se comparadas com composições de outros RPGs recentes.

Em resumo, Dragon's Dogma é um jogo que fica no meio termo: seu lado ação é caprichado; sua boa jogabilidade e versatilidade oferecem batalhas épicas, e seu sistema de seguidores é uma boa sacada. Porém, seu lado RPG não consegue cativar, pois seu mundo é vazio e desinteressante, e sua história, um mero pretexto para desembainharmos a espada e derrubarmos algumas criaturas fantásticas. Uma possível série tem potencial, mas Dragon's Dogma ainda tem muito o que amadurecer se quiser um lugar no hall dos grandes RPGs.



Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★☆☆
Áudio	★★★★☆

+ Batalhas épicas
+ Sistema de seguidores
– Mundo aberto sem graça
– Bugs gráficos

Nota final: 73



GAME OF THRONES

RPG entrega uma história que honra a série literária, mas perde pontos no aspecto mais básico de um game: a jogabilidade.



FICHA TÉCNICA



Plataformas

Jogadores

1 offline

Gênero

RPG

Produtora

Cyanide

Publisher

Atlus

Mídia

Disco, Download

Lançamento

15 de Maio

ESRB

+18 anos

Não é de hoje que Game of Thrones está em alta, e não é para menos, afinal tanto a série literária quanto o seriado da HBO são de altíssima qualidade. Inspirada por este sucesso, a produtora Cyanide já se aventurou duas vezes pelo universo criado por George R. R. Martin: a primeira foi com o game de estratégia Game of Thrones: Genesis. A segunda chega na forma do RPG Game of Thrones. Infelizmente, como games, nenhuma das duas tentativas alcança a grandiosidade da obra original.

Em termos de roteiro, o game é competente: a trama de Game of Thrones RPG foi escrita especialmente para o game com a supervisão do próprio autor dos livros. Não assumimos o controle de nenhum personagem famoso como Eddard Stark, Jon Snow ou Tyrion Lannister; no lugar deles, somos apresentados a dois novos personagens: Mors Westfold, um irmão da Patrulha da Noite e Alester Sarwyck, um sacerdote vermelho.

Como nos livros, acompanhamos a história do ponto de vista dos dois personagens, alternadamente. Por ser uma história nova, você não precisa necessariamente ter lido os livros ou acompanhado o seriado para entendê-la, mas ajuda muito ter um conhecimento prévio dos fatos para saber quem é quem e o que está rolando simultaneamente em Westeros.

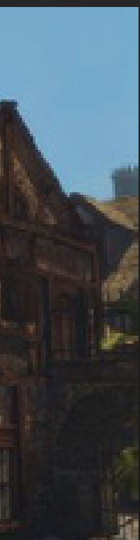
Por ter o dedo do próprio autor, o roteiro do game se destaca: os novos personagens são profundos e se encaixam bem no rico universo da obra, com seus próprios valores e dilemas pessoais. A história segue em paralelo aos acontecimentos do primeiro livro, mas não se mistura com ela, servindo mais como um adendo do que como uma nova parte canônica da obra.

Personagens conhecidos como Jeor Mormont, Senhor Comandante da Patrulha da Noite, e Varys, o Eunuco que faz parte do Pequeno Conselho do Rei, são encontrados (com feições e vozes extraídas dos atores do seriado), e você vai passar por vários locais conhecidos - como a Muralha e Porto Real -, bem como irá conhecer cidades totalmente novas, como Riverspring. Porém, é triste perceber que o bom elenco e a boa história acabam comprometidos por um jogo tecnicamente fraco, de jogabilidade repetitiva e muitos bugs.













Os problemas começam já pela parte gráfica: Game of Thrones foi produzido em cima da Unreal Engine 3, mesma engine de jogos deslumbrantes como Gears of War e Batman: Arkham City. Mas parece que a equipe da Cyanide não soube lidar com o que tinha em mãos: a maior parte das animações são artificiais, as expressões faciais são forçadas, os (poucos) modelos de NPCs são reciclados ao extremo e, salvo os lugares importantes, as paisagens e construções como um todo são extremamente genéricas.



A jogabilidade, por sua vez, é claramente inspirada em Dragon Age: há uma boa variedade de ataques e habilidades que os personagens podem aprender, bem como um leque relativamente amplo de opções de customização de armas e armaduras. Por ser dividido em capítulos, não espere a liberdade de um Skyrim, pois seus caminhos e objetivos sempre estarão previamente traçados.

O sistema de combate do jogo parte de uma premissa bacana: ao entrar em confronto com seus inimigos, você pode desacelerar o tempo para escolher uma estratégia de ataque para seu personagem e seu grupo de ajudantes, que farão o que lhes foi atribuído assim que você sair da câmera lenta.



Pode-se escolher a classe dos personagens - cada um dos protagonistas possui quatro classes distintas - e evoluir em árvores de habilidades específicas para cada classe. Algumas classes são bem interessantes, como a Skinchanger, que permite que Mors “entre na pele” de seu cão (assim como Bran faz com seu lobo na série), ou a R’hllor, que permite que Alester incendeie suas armas, como o sacerdote Thoros de Myr faz nos livros.

Porém, os inimigos genéricos exigem estratégias de combate muito semelhantes, de modo que as escolhas que você faz durante as batalhas vão acabar sendo as mesmas na maioria das vezes. No papel, o sistema de combate parecia promissor, misturando a dinâmica de um jogo de ação com o toque estratégico de um jogo por turnos, mas na prática ele só funciona no início do jogo, quando tudo ainda é novidade. Depois de enfrentar os mesmos soldados pela vigésima vez, você verá que algo que começou interessante pode facilmente se tornar repetitivo.

As já mencionadas animações pobres e os bugs pioram ainda mais os combates, com animações travadas (as animações do cão de Mors são medíocres, se comparadas, por exemplo, aos cães de Fable), ajudantes que ficam enroscados em elementos do cenário e golpes de finalização que são visualmente bacanas, mas apresentam pouquíssima variedade, tornando-os rapidamente enjoativos.



Outros problemas de ordem técnica que afetam a experiência como um todo estão no departamento sonoro: enquanto algumas dublagens são convincentes (as oriundas dos atores da série), outras soam artificiais e desprovidas de qualquer emoção. De vez em quando a música simplesmente para de tocar sem mais nem menos, bem como os sons ambientes ou os passos do seu personagem, como em um disco riscado. Sabemos que isso são detalhes, mas eles deixam a impressão de que houve certo relaxo por parte da produtora.



Temos ainda um sistema de moralidade que também soa familiar aos versados em games como Dragon Age e Mass Effect: dependendo das suas respostas em certos diálogos, ou da maneira como você aborda outro personagem, os NPCs reagirão de maneira diferente. Não há um “medidor” de moralidade (como os Paragon e Renegade points de Mass Effect), mas isso não faz muita falta, pois poucos são os momentos em que sua reputação realmente faz a diferença no decorrer da trama.





Não há dúvida que os fãs da obra de George R. R. Martin - que são o público-alvo do game - irão curtir a história de Game of Thrones RPG, pois ela apresenta bons momentos, com reviravoltas que não devem nada aos livros. Infelizmente, porém, a má execução do jogo em seus aspectos técnicos é frustrante, o que deve afastar os menos perseverantes.

Acompanhar a história - que se prolonga por mais de 25 horas - pode se tornar cansativo não pelo andamento da narrativa em si, mas pelo fato de termos que encarar uma mecânica de jogo engessada e repetitiva para dar continuidade aos acontecimentos. Se a épica série de George R. R. Martin tivesse caído nas mãos de uma empresa mais caprichosa - talvez a BioWare -, este poderia ser um grande jogo com uma grande história. Do jeito que está, o que temos é uma boa história em um game mediano.

Avaliação

Visual	★★★☆☆
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★½☆☆
Áudio	★★★½☆

+ Roteiro original
+ Classes interessantes
− Jogabilidade repetitiva
− Gráficos pobres e bugs

Nota final: 60

CLÁSSICOS

Magic Carpet

Yar's Revenge

Strider



MAGIC CARPET

O gênero shooter é bastante versátil: o mundo dos games já nos permitiu virar soldado, fuzileiro espacial, ou até mesmo o cavaleiro montado nas costas de um dragão. Esbanjando criatividade, em 1994 a produtora Bullfrog lançou Magic Carpet, um clássico onde podemos entrar na pele de um feiticeiro e voar em um tapete mágico!

A história do game se passa em um mundo mágico, onde a descoberta da mana - a energia mágica - acabou gerando a cobiça de alguns magos inescrupulosos. Uma verdadeira batalha mágica se iniciou, e cabe a você, no papel de um mago do bem, derrotar estes feiticeiros.

Claro que eles não estão sozinhos, pois podem se valer da feitiçaria para conjurar hordas de criaturas para dificultar a sua vida. Grifos, minhocas gigantes, gênios malvados e até mesmo o poderoso Kraken são alguns dos

PC, Saturn, PS | FPS | 1994 | 1 jogador | Produtora: Bullfrog | Publisher: EA



inimigos que pintam em seu caminho, além dos próprios feiticeiros do mal que os comandam.

A mobilidade propiciada pelo tapete mágico era o grande diferencial do game: enquanto sobrevoa montanhas, mares e belas paisagens inspiradas na cultura árabe, o jogador possui muita liberdade de movimentos, controlando em primeira pessoa o tapete para qualquer direção, algo muito útil na hora de se esquivar dos tiros inimigos.



O objetivo de cada fase é basicamente coletar a Mana - espalhada pelo cenário ou presa em balões pelo céu - e levá-la para o seu castelo. Conforme coleta mana, o jogador desbloqueia novos poderes, aumentando a gama de magias que seu personagem pode soltar.

Magias estas que são bem variadas! O Magic Castle original conta com 24 feitiços diferentes, que passam pelas clássicas fireballs até relâmpagos e meteoros. Já em termos de mágica defensiva, o jogador pode contar com escudos, teletransportes e magias de recuperação de energia e mana.



Magic Carpet é obra da mente brilhante de Peter Molyneux, criador de séries lendárias como Populous, Black & White e Fable. Originalmente lançado para PCs, o game recebeu conversões para Saturn e Playstation, e posteriormente chegou à PSN. Um clássico para quem curte shooters, mas também para quem gosta de experiências inovadoras e divertidas que só mesmo o mundo dos games pode nos proporcionar!

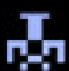


YAR'S REVENGE

Em uma época onde a tecnologia não permitia a criação de imensos mundos tridimensionais, os desenvolvedores de jogos abusavam da criatividade para produzir jogos divertidos e desafiadores.

Um destes jogos é Yar's Revenge. Lançado em 1981 para o Atari 2600, o game possuía uma premissa curiosa: no papel de um Yar - uma criatura alienígena que parece uma enorme mosca branca - seu objetivo é bombardear o escudo que protege seu inimigo, Qotile, para então dar cabo dele.

A jogabilidade era muito simples - afinal, o controller do Atari possui apenas uma alavanca e um botão -, consistindo em atirar e mover seu personagem para se esquivar dos projéteis inimigos. Era possível também se aproximar da barreira inimiga e devorá-la, mas esta era uma manobra arriscada, que demandava muita habilidade nos controles.



Assim como diversos outros games da época, Yar's Revenge não tinha um final propriamente dito, mas ficava gradativamente mais difícil conforme o jogador progredia.

Como os jogos de Atari não contavam com grandes histórias, o cartucho de Yar's Revenge vinha acompanhado de uma revista em quadrinhos, que aprofundava a batalha apresentada no game. Uma saída criativa para uma época onde não tínhamos cutscenes e outros recursos narrativos, e um recurso que enriqueceu a mitologia de Yar's Revenge ao ponto dele alcançar o status de clássico!



Atari 2600 | Shooter | 1982 | 1 jogador | Produtora: Atari | Publisher: Atari


O ESPETACULAR
HOMEM-ARANHA
(THE AMAZING SPIDER-MAN)
TAMBÉM EM 3D E IMAX 3D
6 DE JULHO NOS CIMEMAS
OESPETACULARHOMEMARANHA.COM.BR
Verifique a classificação indicativa.
IMAX® 3D is a registered trademark of IMAX Corporation.
TM & ©2012 Marvel Characters, Inc. © 2012 CPII. All Rights Reserved.



STRIDER

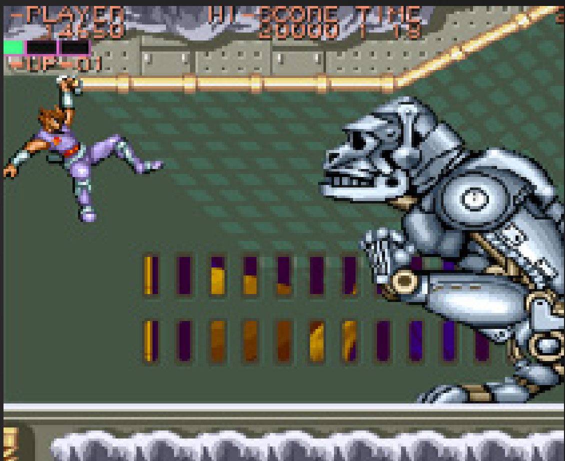
O personagem Strider Hiryu é popular até hoje graças às suas participações na franquia Marvel Vs. Capcom. Mas nem todos os fãs do jogo de luta podem ter jogado o game que apresentou o personagem: Strider, um clássico que foi lançado em 1989 pela Capcom para arcades, e posteriormente recebeu conversões (algumas bem diferentes do jogo original) para outras plataformas.

A trama do game se passa em 2048 e coloca o jogador na pele de Hiryu, um jovem membro da organização dos Striders (e você achando que Strider era o nome dele!) que, por se destacar por sua perícia em combate, foi escolhido para aniquilar o Grandmaster, um tirano que governa o mundo com punho de ferro.

Para cumprir esta missão, Hiryu irá aliar todas as suas habilidades de

Multiplataforma | Plataforma | 1989 | 1 a 2 jogadores | Produtora: Capcom | Publisher: Capcom







combate, parkour e sobrevivência aos aparatos tecnológicos de ponta dos Striders.

Um destes aparatos é a famosa espada de plasma, Cypher. Além desta estilosa espada, Hiryu também conta com manoplas metálicas - que lhe permitem se pendurar em tetos e paredes - e diferentes tipos de droids que lhe auxiliam nos combates, como pequenos robôs que atiram lasers ou um poderoso tigre dentes-de-sabre cibernético.

Mesmo com todo este arsenal futurista, a missão de Hiryu não é nada fácil: para chegar ao Grandmaster o herói terá de encarar incontáveis inimigos, entre capangas genéricos, lobos assassinos e amazonas que atiram bumerangues. Isso para não mencionar os emblemáticos chefes, como o gorila-robô gigante e o dragão formado por soldados!

Felizmente, Hiryu é um sujeito que sabe se defender: extremamente ágil, o herói consegue realizar saltos e acrobacias que deixariam até mesmo Ezio com inveja! O personagem pode saltar, escalar, se pendurar, deslizar e realizar diversas outras ações que eram bem inovadoras para a época.

Essa mistura de ação frenética e plataforma, aliada a gráficos competentes e uma trilha sonora empolgante transformaram Strider em um grande game. Embora não tenha virado uma bem-sucedida franquia (o game teve apenas uma sequência oficial, lançada 10 anos depois), ao menos ainda podemos contar com a presença de Strider Hiryu na pancadaria de Ultimate Marvel Vs. Capcom 3!



NOVOS DISTRIBUIDORES NO MERCADO

ISSO É BOM

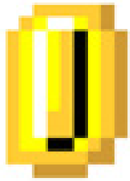
Em razão do evento que organizo todo ano, o AnimaSerra, estive trocando informações com diversas pessoas do mercado de games ultimamente. Nestas conversas procurei saber quem estaria distribuindo o novo game baseado no filme do reboot da franquia do Homem-Aranha. Para minha surpresa, encontrei mais uma empresa que entrou no ramo de distribuição de games: a Positivo.

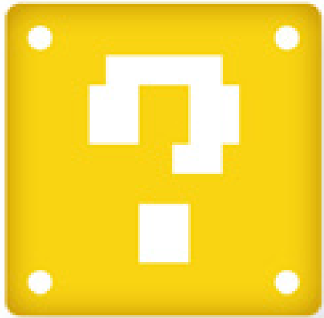
Talvez alguns estranhem isso, mas com cada vez mais distribuidores poderemos ver alguma efetiva redução no preço final ao consumidor, já que a concorrência aumentou. Mesmo

com os preços estando longe do ideal, qualquer queda que estes novos distribuidores possam oferecer já configura algum ganho real para os mais fiéis gamers que desejaram não desbloquear seus consoles.

Além disso, em conversas com amigos meus e parceiros de negócios de fora do Brasil, eles lá reclamam da mesma coisa: que os jogos estão cada vez mais caros. Bem, se você contar que nos EUA, por exemplo, um game regular lançamento pode custar até US$ 80,00 (em reais aproximadamente R$ 160,00) não está muito fora do preço ainda praticado aqui, tirando importação, impostos e, é claro, o lucro do importador e do lojista. De qualquer maneira vale lembrar que o valor do dinheiro lá fora é diferente (relação entre bens e consumo) e é óbvio que um assalariado médio ganha cerca de US$ 1.000 (R$ 2.000) enquanto o salário aqui gira nos R$ 650 (US$ 325).







Comparando assim o preço aqui é um absurdo mesmo, mas vamos ver o que o mercado nos reserva. Hoje temos várias distribuidoras de games no mercado, como a NC Games, RCell, Alcateia, Zap Games, Incomp e agora, Positivo.

Até que ponto comprar jogos em mídia física é interessante? E até que ponto comprar por download é vantajoso? Na minha opinião os jogos com mídia física se tornam interessantes quando vêm com algo a mais, como boxes de colecionador, action figures, etc. O mercado está mudando. Pra onde ele vai só o tempo dirá...

Antonio Ribeiro



Designer e Produtor do ANIMASERRA



REVIEW

N.O.V.A. 3

Eeis que a Gameloft nos surpreende mais uma vez com um excelente título FPS para iPhone, iPod Touch e iPad. N.O.V.A (Near Orbit xxx) é uma franquia para smartphones e tablets que se "inspira" em grande títulos de sucesso como HALO, Mass Effect, Crysis e outros. A "salada" é tanta que o resultado saiu melhor do que um mero clone de Halo, categoria onde muitos gostam de colocar a série NOVA.

Nesse terceiro título a Gameloft resolveu dar uma atenção maior a parte Single Player do jogo. Os erros do game anterior foram corrigidos e apesar de não ter um roteiro intrincado, o modo campanha de NOVA 3 cumpre com louvor a tarefa de manter o jogador interessado o bastante para terminar o game.

Kal Waldin protagonista da série, volta ao planeta Terra, agora abandonado, para resgatar antigos companheiros que ficaram presos em uma San Francisco completamente destruída. Essa primeira fase do jogo chama a atenção pelos detalhes e pela dimensão da fase, que é enorme se comparada a jogos anteriores da empresa, como Modern Combat 3.

Durante o decorrer do modo campanha Kal Waldin faz alianças que serão





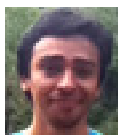


boas, mas que terão consequências no final. No Geral, as fases do jogo excelentes, apesar de serem um pouco longas caso você compare com outros jogos de portáteis e smartphones. Cada fase possui algo em torno de 40 a 60 minutos. E não existe seletor de nível de dificuldade.

A jogabilidade de NOVA 3 é a melhor já criada em um game de tiro para smartphone. Os comandos são simples e respondem muito bem. A Gameloft decidiu jogar para escanteio a opção de usar o giroscópio, equipamento que reconhece em que posição está seu iphone. Foi uma sabia decisão, pois a grande maioria dos jogadores sequer usa esse recurso. A mira automática é padrão no jogo mas pode ser desabilitada caso você queira um desafio maior.

O modo multiplayer mais uma vez é destaque. Agora com até 12 jogadores e com mais modos, as opções limitadas apenas por causa dos mapas, só 4. Ainda sim, os mapas são excelentes e muito grande. Se você é um camper, irá adorar.

Bom para finalizar, vale ressaltar o quanto o game é bonito. A Gameloft nos entrega um game muito pólido e que roda extremamente leve em aparelhos como o iPhone 4, 4S, iPad 2 e Novo iPad. Alguns usuários de aparelhos mais antigos, como o iPhone 3GS relataram alguns lags, principalmente no modo multiplayer.



Dario Coutinho

Editor do Blog MOBILE GAMER


FUNSHOP
NOVO NOME
UMA NOVA FASE
ACESSE: NOSSA LOJA VIRTUAL
WWW.FUNSHOPNET.COM.BR

Kit nomeie uma estrela





Poucas estrelas no céu possuem nomes. Se você é um sujeito romântico e quer realmente emocionar a sua namorada neste dia dos namorados, aí vai a solução definitiva: o kit “Name a Star” traz todo o material necesário para você poder registrar uma estrela com o nome da sua amada! O kit traz um guia para você identificar estrelas ainda não nomeadas, uma carta para você propor o nome da sua estrela ao Star Registry, e tudo mais. Depois de aceita sua solicitação, você recebe até um certificado, comprovando que aquela estrela agora vai carregar o nome do seu amor por toda a eternidade!

Preço: US$ 19.99
Onde encontrar: perpetualkid.com

Meias do Superman



Inverno chegando, e você aí, precisando manter seus pés aquecidos sem deixar o geek style de lado? Que tal unir o útil ao agradável com este belo par de meias inspirado no uniforme do Superman? Além de contarem com o “S” que é a marca registrada do herói, estas mias ainda contam com um diferencial muito bacana: elas possuem capas, afinal, o Superman não seria o Superman sem sua vistosa capa vermelha! Não vai ficar bonito sair na rua com elas, mas para ficar em casa, quentinho, curtindo um game ou um filme, elas devem quebrar um galho e tanto!

Preço: US$ 9.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Camiseta flechada no coração



O dia dos namorados está aí. Se você já encontrou a sua cara metade, pode presenteá-la de maneira criativa e gamer: a camiseta traz uma estampa com os dizeres: "eu costumava ser um jogador. Então tomei uma flechada no coração". Uma homenagem ao épico RPG The Elder Scrolls V: Skyrim e um mimo que sua namorada sem dúvida mais achar muito fofo! E se você explicar a origem da piada para ela, quem sabe ela até não passa a se interessar um pouco mais pelo mundo dos games? Fica a dica!

Preço: US$ 9.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Colar de cérebo para casais



Se você curte assistir filmes ou seriados de zumbis com seu companheiro, e acha que vocês possuem um legítimo relacionamento zumbi, pode trocar a boa e velha aliança de compromisso por um pingente de cérebro! Dividido em duas partes, o cérebro só se completa quando vocês estão juntos, demonstrando que vocês se completam de um jeito que vivos, mortos ou morto-vivos jamais entenderão. Uma maneira criativa, bonitinha (e um pouco doentia) de demonstrar ao seu amor o quanto ela (ou ele) é importante para você!

Preço: US$ 29.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Chaveiros com LED de Portal 2



O universo de Portal é uma fonte quase infinita de ideias para criação de brinquedos e souvenirs. Alguns são grandes e caros, outros são pequenos, mas nem por isso menos interssantes. Como estes belos chaveirinhos com LEd luminoso. Nos modelos Turret e Wheatley, eles conseguem deixar as suas chaves muito mais descoladas e ainda quebram um galho como lanterna. A Turret ainda esbanja personalidade, pois pode soltar algumas de suas frases clássicas tiradas diretamente do game!

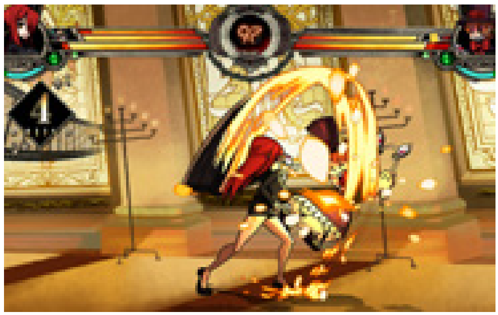
Preço: US$ 29.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Skullgirls

Live, PSN, Steam (em breve) - 15 dólares



Embora seja um título produzido pelo nem tão conhecido estúdio Reverge Labs, Skullgirls não deve nada para os grandes jogos de luta de grandes produtoras. Com belos cenários, personagens caprichosamente desenhadas à mão e uma jogabilidade sólida e profunda, o game traz batalhas frenéticas que podem ser travadas entre grupos de até 3 lutadoras. Seguindo um estilo semelhante à série Marvel Vs. Capcom, Skullgirls é um jogo rápido, com inúmeras opções de combos e air combos customizáveis, além de golpes especiais que podem ser interligados de maneira extremamente apelativa. Com lutadoras cheias de personalidade e um modo história que consegue ser interessante, Skullgirls é uma ótima pedida para quem curte uma boa pancadaria 2D no estilo de Guilty Gear, BlazBlue, Marvel Vs. Capcom e outros games consagrados do gênero.





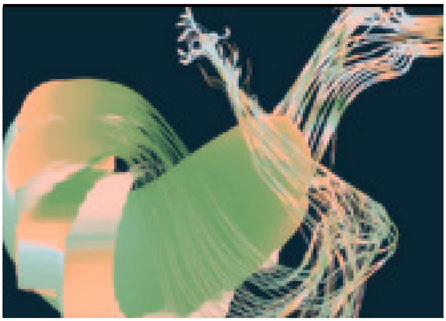
Dragon's Lair

Live - 10 dólares

Um dos grandes clássicos do mundo dos games está de volta! Dragon's Lair, originalmente lançado em 1983 para arcades - e posteriormente adaptado para Sega CD e diversas outras plataformas - chega ao Xbox 360 com uma novidade muito interessante: compatibilidade total com o Kinect! O game, que mais parece um desenho animado interativo, acompanha o corajoso cavaleiro Dirk em uma perigosa aventura pelo covil de um dragão para salvar a princesa Daphne. Dragon's Lair foi " o pai" dos famosos quick time events, pois é basicamente uma cutscene animada onde o jogador deve fazer escolhas e executar ações no tempo certo. Porém, seu belo visual e seu bom humor fizeram dele um clássico, que merece ser experimentado novamente, tanto com um controller quanto se movimentando com o Kinect!









PixelJunk 4am

PSN - 10 dólares

PixelJunk 4am é um jogo diferente de tudo o que você já viu. Na verdade, rotulá-lo como jogo é até um pouco estranho, visto que na verdade ele é mais uma ferramenta de criação musical do que um jogo. A ideia de PixelJunk 4am é utilizar o PS Move para criar música eletrônica. O game permite que você acrescente e distorça elementos em cima de uma música-base, alterando cada som para produzir uma batida única, que pode ser compartilhada online com seus amigos. As composições do game são inspiradas no trabalho do artista e DJ japonês Baiyon. A interface de PixelJunk 4am simula um equalizador, que se modifica em tempo real conforme você mexe na música, transformando o game em uma experiência sensorial bem psicodélica, que vai agradar os gamers que curtem uma boa rave de música eletrônica.

Game Over

Continue?

Yes   No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



The Amazing Spider-Man

PARCEIROS

House Games PRESS START

portal BOX

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

VERSUS

GAMES GERAL

boxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games "Por que games é o nosso rock!"

GIRLS OF WAR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura